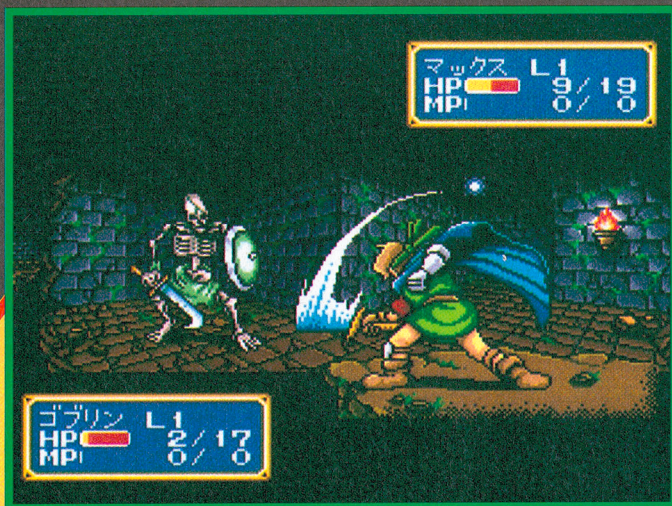
BE・メガHOT-MENU SPECIAL

クライマックスとソニックが贈る話題の新作!

シャイニング・フォース ～神々の遺産～

●セガ/来春発売予定/RPG/12M、B・B

「シャイニング&ザ・ダクネス」から半年………。あのクライマックスが新会社ソニックとともに、超期待の新作「シャイニング・フォース」をひっさげて帰ってきた!シャイニングワールドを舞台に展開されるニューゲームの全貌が、いま明らかに!!

クライマックスとソニックが新たなジャンル挑戦! その名もT-RPG!!

前作「シャイニング&ザ・ダクネス」が体感RPGと呼ばれたのに対し、最新作「シャイニング・フォース」はオーソドックスな2Dタイプのマップでありながら、戦闘システムにおける戦略性がより前面に打ち出されたゲームに仕上げられているのだ。T－RPG(タクティクスRPG)と名づけられたこのゲームは、まさに従来の経験値アップ型のRPGに飽きたユーザーを満足させうるものになる予感でいっぱいだ。

たしかに、パーティを組み、町で人々の話に耳を傾け、冒険をこなしていくという正統派タイプのRPGに、シミュレーションゲームの戦略性加えるのは最近の流行。だが、「シャイニング・フォース」は、ただそれだけではすまないエッセンスがぷんぷん匂ってくる。あのクライマックスのこと、きっとまたプレイヤーをあっといわせる数々のアイデアがフィーチャーされてるに違いない。

多くの人が「シャイダクⅡ」を予想していたなか、いきなり登場したこの最新作は、高橋社長がいっていたようにいい意味でみんなの期待を裏切るはずだぞ。

STORY

「シャイニング&ザ・ダクネス」のメフィストの反乱が起きた時代より、数百年前……。ストームサングのはるか東にある“ルーン大陸”では大小さまざまな国がひしめき、平和な日々が続いていた。だがそんななか、このルーン大陸を制覇しようとしていた大国ルーン・ファウストは“ガーディアナ国”に古くから伝承されている“神々の遺産”を手に入れようと画策していた。

超兵器とも恐ろしい怪物ともいわれ、それを手にした者は神にも悪魔にもなれるという“神々の遺産”……。だが、大陸制覇のためにガーディアナ国へ侵攻し、国を滅亡させてしまったルーン・ファウスト軍も、ついにその“神々の遺産”を発見することはできなかった……。

一方、ルーン・ファウスト軍に国を滅ぼされ、流浪生活を強いられていたガーディアナ国の兵士たちは、互いにルーン・ファウストを倒すべく立ち上がりつつあった。そしていつしか闇の力に操られるルーン・ファウストに対抗し、戦う彼らのことを人々はこう呼ぶようになった。“光の軍勢―シャイニング・フォース”と……。

ガーディアナ国の草原地帯、断崖絶壁の山々、ジャングル、死の砂漠、食人魚が棲む大河など、多くの舞台が主人公たちを待っている。

はたして闇の力を操る者とは? そして、“神々の遺産”の正体とは? さまざまな謎を秘めつつ、いま新たな伝説が展開される!!

シャイニング&ザ・ダクネス

とにかくリアルなRPGを目指して登場した「シャイダク」は、「体感RPG」の名のもとにすべての画面がプレイヤーの視点にあわされて構成されていた。

はじめて見たときは、かなり驚かされた立体的な酒場の風景。

戦闘シーンもすべて視覚的に処理され、魔法もハデハデだった。

シャイニング・フォース

前作と違い、基本的な画面構成はよくあるフィールドマップにされ、移動はシミュレーションぽい感じになっている。1本で2つのゲームが楽しめるぞ。

今回はさまざまな人との会話が楽しめる正統派タイプの構成に。

城門で待ちかまえる敵軍。移動時は戦略性が重要になったのだ。

『BEEP! メガドライブ』1991 年 10 月号掲載

家庭用初の12メガパワーが爆発！ シナリオと戦略性がより本格化

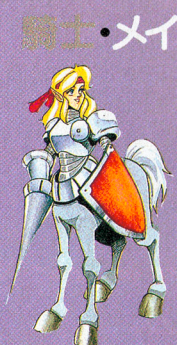
この「シャイニング・フォース」のセールスポイントはもちろんゲームシステムの新しさだけではない。なんとこのゲームは家庭用テレビゲームで初めて12メガのＲＯＭが採用されているのである。これによって前作のシャイダクでは弱かったとされているシナリオ性や戦略的要素などがより強化され、プレイヤーをたっぷりとシャイニングワールドで楽しめるようにされているのだ。また、前作では大好評だった視覚的な戦闘シーンも、左の写真のようによりリアルになってみんながプレイする日を待っている。とにかく、最新作「シャイニング・フォース」はすべての面で前作をしのぎそうだ。

魅力的なキャラクターも続々登場！ いまから期待大だ!!

また、登場キャラも前作よりずっと多くなっているぞ。パーティじたいのメンバーが“光の軍勢”としてどんどん増えていくのだ。下のメンバーはほんの一部だけど、ファンタジー色豊かなキャラたちには感情移入しまくれそうだぜ！ みんなで期待して待とうぜ！

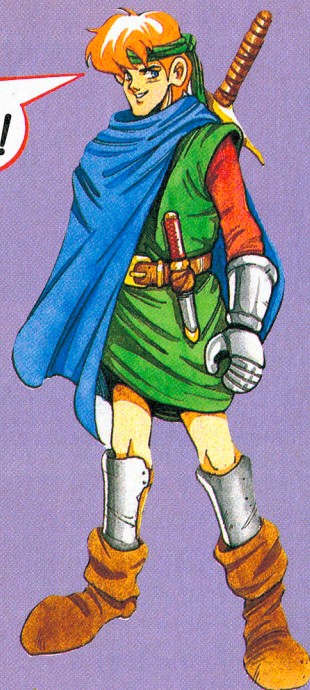
これが光の軍勢“シャイニング・フォース”だ！

俺が主人公の剣士マックスさ！

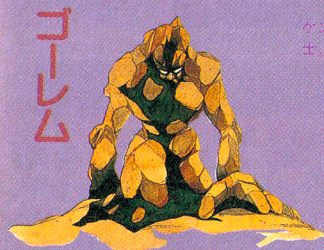
弓兵・ハンス
以前はガーディアナ王宮に仕えていたエルフ。弓の腕は超一流だぞ。

騎士・メイ
ケンタウロス族の若き女性戦士。亡き前騎士団長の娘だ。

僧侶・ロウ
主人公マックスの親友のドワーフ。魔法の修行中の身だ。

戦士・ゴート
メイのじいやのドワーフ。熱血じじいとのことだ。

騎士・ケン
マックスを尊敬している見習いのケンタウロス族。

この物語の主人公マックス。種族は人間だが、魔法も使うことができる剣の達人。ルーンファウスト軍を倒すべくシャイニング・フォースを率い、大陸を駆けめぐる。

大陸制覇を画策するルーンファウスト軍

ゴーレム

ゴブリン

リザードマン

ケンタウロスナイト

スケルトン

TO BE CONTINUED

続報を待て！

シャイニング・フォース
神々の遺産

あの「シャイニング&ザ・ダクネス」を制作したクライマックスと新会社ソニックが、12メガのRPGを作る！　メガドラ界に衝撃を走らせた「シャイニング・フォース」の詳細は、依然闇の中。そこで今回は、スタッフにいきなりインタビューなのだ！

セガ／来春発売予定／価格未定／RPG／12M+BB

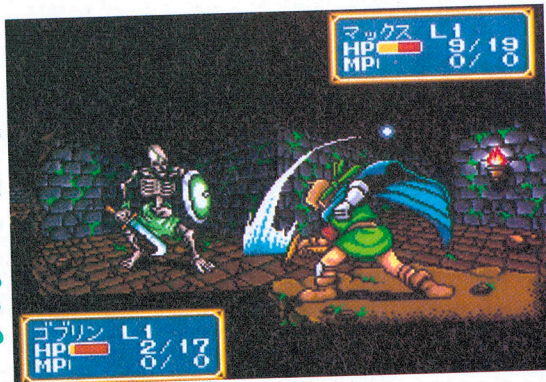
体感からタクティクスRPG、その実態は!?

本邦初の12メガRPGしかも、システムは従来のRPGのワクを超えたシミュレーション要素を取り込んだニュータイプ。制作は、いうまでもなく高橋社長以下、シャイダクを開発したクライマックスの面々だ。体感RPGのシャイダクを生み出したクライマックスのスタッフのこと、今回の「シャイニング・フォース」でもユーザーの想像を超えた驚きを与えてくれそうな予感がしようというものだ。

とにもかくにも「シャイニング・フォース」とはいったいいかなるゲームか、またシャイダクとの関わりはどうなっているのか、といったところをスタッフの方々に集まっていただいてお話をうかがってみた。行間から少しでも「シャイニング・フォース」の核心に迫っていただけたら幸いに思う。スタッフの方々に感謝しつつ、そんじゃ早速いってみようか！

春まで待てない

『BEEP! メガドライブ』1991年11月号掲載

CHECK1

シャイニングワールドの真相に迫る!?

シャイダクの数百年前の世界！

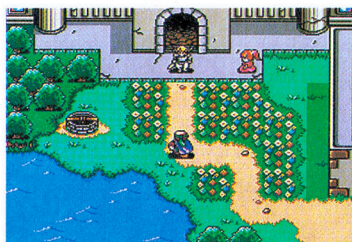
さて本題に入る前にスタッフの方々に「シャイニング・フォース」制作の目標をうかがってみよう。シャイダクとは違った今回のゲームの方向性が見えてくるかもしれない。まずは今回の作品のメインプログラムを担当している田口さんから……。

田口　シャイダクでは戦闘と音楽担当でしたが、今回はメインプログラムです。みんなも知っていると思いますが、シャイダクのときには容量の問題で泣く泣く削ったイベントが山ほどあるんです。今回はシャイダクとは違うシステムですが、イベントやストーリー一部分を充実させたいというのも目的の１つです。とはいえ「シャイニング・フォース」もデータの量が膨大なんですよ。圧縮しなければ30メガぐらい平気でくっちゃそうです。それをいかに小さくまとめるかが今回の仕事の一番の問題ですね。

そして、シャイダクに引続いてグラフィックを担当している吉田さん。

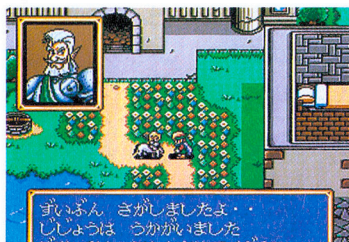
吉田　今回は、容量が増えたこともあってシャイダクに比べ絵の枚数が驚くほどあります。でも量に負けないぐらい質も追求していきたいですね。シャイダク以上にでかいキャラも動きます。スタッフ一同がんばっていますし、期待してもらっても大丈夫だと思います。

田口康宏
メインプログラム担当

とにかく圧縮しなければ30メガ相当のゲーム。データ量が膨大で、これから地獄が待ってるような気がして…。

これが今回の舞台のはじまりとなるガーディアナ国。フィールド画面の構成は一般的なRPG風だ。

お次は思考ルーチン担当の田川さん。

田川　ボクは目に見えないところや耳に聞こえないところが受持ちなんです。シャイダクのときは時間と戦いでしたが、今回は量との戦い。どっちも大変です。

そして、シナリオの和智さんに一言。

前作では、街中の会話がほとんどなかったけど、今回はいろいろな人との出会いが待っているようだ。

アルタローン国

ガーディアナ国の隣にある国。もともと、背後に迫るビーグル山塊から産出される希少金属や魔法金属を採掘しにやってきた人々が作った鉱山の町から発展した国だ。アルタローンから採掘される鉱物は、高額で取り引きされるため国自体は栄えている。庶民の暮しも豊かで、他国を小馬鹿にするような風潮すらある。もちろん王族もぜいたく品や芸術品を城にしこたまためこんでおり、練度は低いが豪華な装備の軍隊を小数もっている。歴史が浅く国民の文化レベルは、いま一歩。成り上がりの金持ち国家といったところか。なんとなく金余り状態の今の日本に似てるような気もしないでもないけど、気のせい？

ガーディアナ国

西大陸では最古の歴史を誇る国である。言い伝えではこの国は、「神々の遺産」を守護する使命をもつ正当な継承者として建国されたという。そのため“武”を尊ぶ気風が伝統となっており、ガーディアナの王族たちも質素な生活が信条で、城の装飾品やぜいたくな作りは見受けられない。しかし長い平和な生活が部族たる伝統を風化させてしまい、ルーンファーストの野望を阻止できずに滅んでしまう……。

規模の小さな国なので武器などの蓄えは少ないが、肥沃な土地に恵まれ農作物は豊富だ。どうやら「シャイニング・フォース」の物語はこの国の近辺から始まるようだ。

和智　シャイダクの場合は３Ｄダンジョンだったので、マップのパターンは基本的にみんな同じでしたけど、今回はシナリオに合わせたマップ作りということで作業も大変ですね。

というように、とにかくシャイダク以上にグラフィック、システム、シナリオすべてにおいて大規模なゲームになることは、間違いなさそうだ。さてこれからが本題。「シャイニング・フォース」の舞台はずばりシャイダク

BEEPメガドラ読者の方々へ高橋社長初心表明コーナー

「ドラクエIII、IV」「シャイダク」など大作のプロデュースをした高橋氏。今回の作品ではどんなことを見せてくれる？

いよいよ、クライマックス作品第２弾「シャイニング・フォース」が発表されました。

読者がいま、このゲームのことをどんなふうに見ているのか、興味深いところです。

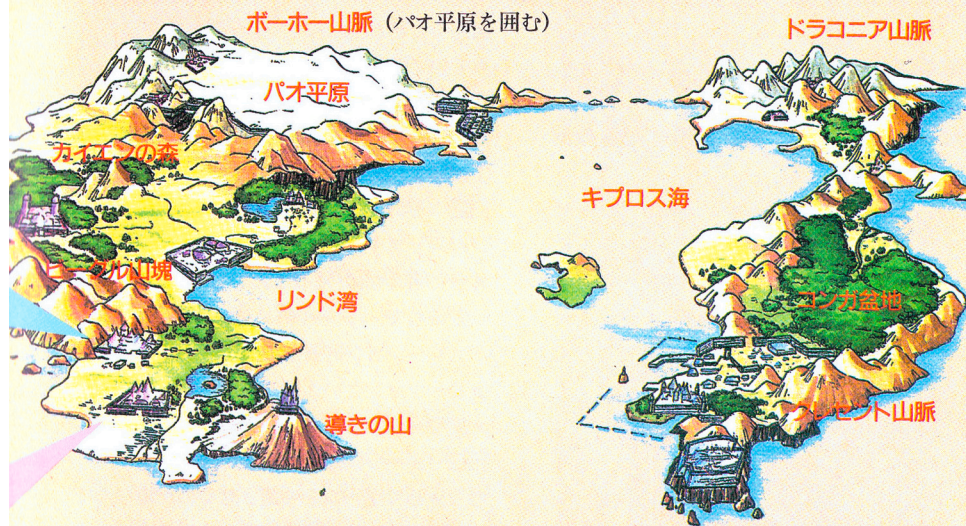
読者の中には、単にお話のあるシミュレーションという見方もあるかもしれませんが、今後公開していくにしたがって違いのわかることでしょう。まず、容量のことについてですが、12メガというとてつもない規模に関わらず、なぜCDでやらないか？というと、クライマックスの作品はロム！なるべく多くの人にプレイしてもらいたいからです（CDを買う人にはごめんなさい）。

さて、このゲームはターン方式のテキストタイプのRPGを進化させたものを！ということをコンセプトに企画したゲームです。

今の段階では、時期早尚なのであまりお話できないのが残念ですが、開発が進行すればするほど、スタッフ一同「このゲームは面白い！」という確信を深めている今日この頃です。

キャラクターやアニメーションのバリエーションなど、失望させないようにがんばりますので、ご声援をよろしく！

『BEEP! メガドライブ』1991 年 11 月号掲載

これがシャイニング・フォースの舞台となるルーン大陸

「シャイニング・フォース」の世界は、シャイダクに比べ比較にならないぐらい広い。山脈あり都市あり、大きな海洋、そして島まで存在する。冒険の旅は、西大陸の南端ガーディアナ国から始まり、時計回りに西大陸を北上し、謎を秘めた東大陸に移動して行くと思われる。東大陸南端部が、ルーンファウストなのだろうか？……。

東大陸と西大陸

東大陸と西大陸の２つの大陸とキプロス海をひっくるめてルーン大陸とよばれているが、この２つ大陸は、数百年後「シャイダク」の舞台となるストームサング王国ができるはずの地の、はるか東に位置している。

旅の始まりの地となるガーディアナは、西大陸にある。西大陸は、東大陸に比べ文明が発達していて、それぞれの国々も豊かな暮しを平和に営んでいる。

その対岸にあたる東大陸は、先史文明があったともいわれているが、現在ではルーンファウスト以外の国はなく、険しい山脈や不気味な森林地帯が広がっている。

東大陸はルーンファウストの存在をもふくめて、西大陸の人々にとって謎が多く秘められた暗黒の地なのである。

でのメフィストの反乱から数百年遡った世界だというのだが、果してシャイダクのストーリーと直接関係があるのか？　そしてシャイダクのメフィストは登場するのだろうか？

和智　関係はあります／　あ、いっちゃった（笑)。確かにけっこう大きな仕掛はありますが、メフィストやシャイダクのラストとの関連は、まだノーコメント。ただ前作の世界のニオイを残しつつグラフィックの玉木君と協力して僕なりに色をつけていったという感じですね。

折茂　直接関係するのはシャイダクⅡだと思います（笑)。シャイダクのときもそうだったんですが、いわいるオーソドックスなRPGからちょっと外れた独自の架空世界を作れたらいいなということです。今回はシャイダクで作られた世界をもう少し大きく捉えて、細かい設定を作っていきました。逆にいうと「シャイニング・フォース」からシャイダクとは違ったシャイニングワールドが生まれる可能性があります。今後シャイダクⅡも当然、作るだろうし「シャイニング・フォース」のⅡだって作っていきたい。そういう重層的な展開がシャイニングワールドなんです。

話は変わるが、シャイダクⅡの企画も当然上がっているとのこと。シャイニングワールドの今後の広がりには期待度大だ。このへんで「シャイニング・フォース」の舞台となるルーン大陸について聞いてみよう。マップを見る限り変化に富み海もある。船などの移動手段はどうなっているんだろう？

和智　うーん、船ですか。あるかも知れません、空も飛ぶかもしれません、地下通路があるかもしれません。そのへんは、いずれまた。

折茂　とにかく地形を非常に意識して、マップを作っています。地形効果もかなり考慮していますよ。

和智正喜
シナリオ担当

シャイダクが、お化け屋敷のような楽しさなら「シャイニング・フォース」は遊園地ってとこですね。

シャイダクとの違いは!?

前作では行ける場所が意外と少なかった分、今回は広い……？

前作ではマップ上を歩くことができなかったため不満もあった。

シャイダクが、フィールドマップなしの城、町、神殿を行き来する「ウィザードリィ」的な構造だったのに比べ、「シャイニング・フォース」には、フィールドマップが存在する。しかし、まったく新しいタクティクスRPGというシステム上、今までのRPGのようにフィールドマップ上をただ単に歩いて移動していくだけではなさそうだ。果してどんなシステムに!?

CHECK2 データの膨大さは、多彩なキャラクターに生きる

光VS闇のキャラを見よ

先月でも、ちらっと載せたキャラクター。シャイダク以上に種族の豊富さが目につく。シャイニングワールドで活躍するキャラの特徴について聞いてみた。

吉田　シャイダクで登場しなかった系統の種族が、出てきます。ゲームが進むうちにもっと増えてきますよ。こんなの出していいんだろうかって意外に思うような種族もですね。玉木君の腕が上がったということもありますが、グラフィックもリアルになりましたね。

田口　ケンタウロス系のキャラは、ぱかぱかアニメで走りますよ。

折茂　ちょっと問題なのが、メイみたいなケンタウロスのお姫さま。下半分、ウマなんですが下半身裸でいいのかって（笑）。

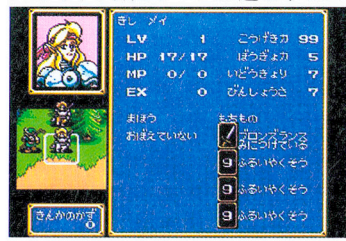
吉田　味方の光の軍勢ーシャイニングフォースのキャラ数もゲームが進むうちにどんどん増えていきます。キャラの総勢は、いっちゃっていいのかな……。

折茂　敵にしろ味方にしろ増やすのはわりと簡単なんですが、アニメの戦闘シーンの関係で前作より少なめかな。

田口　その代わりアニメの多彩な攻撃パターンが入ります。その動き1つ1つを前作の1体分と考えれば、もうとんでもない数ですね。

ところで、「シャイニング・フォース」はシミュレーション的要素の強いRPG。普通シミュレーションといえばユニット（キャラ）は、一度やられれば復活しない。そのへんは？

田口　キャラ復活の救済策は、あります。リセットしてゲームを中断させるのが嫌なんです。そのへんは、親切設計ということで。

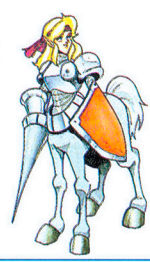
ステータス画面は前作の雰囲気が残っているが、各キャラの顔が出てくるので感情移入もしやすい？

シャイニング・フォースの面々がどんどん増えてくるのも楽しみ。なかには変わった種族もいるぞ。

ルーン大陸の種族は、いろいろ!?

ルーン大陸に住む種族は、かなりバラエティに富み種々雑多なものになりそう。インタビューの様子では、なにやら東洋系や日本系の種族も出てきそうな予感がするが、果してどうなる？

また、味方主要キャラのクラスチェンジなんてのもありそうだ。

田川佳紀
グラフィック担当

グラフィックとして、見栄えがよくて派手な画面を心掛けて作ってます。デカキャラも動きますよ。

シャイダクからシャイニング・フォースへ、グラフィックの玉木氏

わけがあって顔は出せない玉木氏。けっしてレンタヒーローではない（あたりまえか）。彼の作る新キャラには期待も高い（ホント）。

見るとわかると思うけど、「シャイニング・フォース」のキャラクターたちっていうのはシャイダクのキャラよりも、ちょっとリアルなタッチにしようという意識があったんです。どっちかというとシャイダクは、冒険活劇映画みたいなノリがありましたし、ダンジョンがメインでなんとなく硬質な感じがありましたよね。だからキャラのデザインはけっこうディフォルメしていたんですよ。

だけど、「シャイニング・フォース」のほうはシャイダクよりも行ける場所が広いし、人間関係もかなり複雑になってる。まあ前作が冒険つきの“おとぎ話”みたいな感じだったとすれば今回は“戦争スペクタクル”みたいな雰囲気とでもいいますか……。だから、敵のモンスターなんかでも後半のほうにはいままでに見たこともないような恐いキャラもいますよ。こんなのありかってヤツがね。あと、戦闘シーンも後半にいくほどハデになってくるから期待しててほしいですね。

シャイニング＆ザ・ダクネス　いまいち印象の薄かった前作の主人公。続編はい

シャイニング・フォース　今回は仲間も多いので、役どころが気になるが…。前作よりワイルドかな？

『BEEP! メガドライブ』1991年11月号掲載

CHECK3 グラフィックの凝りようもシャイダク以上！

とにかく多彩な攻撃パターン

「シャイニング・フォース」の見せ場の１つが、戦闘シーンのアニメ処理だ。シャイダクのプレイヤーが歩く視点、そのままの戦闘や魔法のエフェクトなどもすごかったが「シャイニング・フォース」では敵と遭遇すると、フィールド画面から戦闘画面に切り替わる。それでは、戦闘シーンの見せ場をうかがってみよう。

折茂　戦闘シーンに関しては、先ほどもいったように敵キャラの種類で見せるよりも、多彩な攻撃パターンを楽しんでもらうということを考えています。特殊攻撃はシャイダクよりすごいですよ。

田口　具体的にいうと１つのキャラでも単純に武器をもっての攻撃、そして魔法などの特殊攻撃と攻撃パターンがたくさんあるんです。武器にしても剣を振ったり、弓を打ったりと大変なんです。だから１体キャラを増やすとパターンをなん種類も増やさなければならないんですね。

田川　キャラのパターンだけでシャイダクの数十倍ありますから。

吉田　あと今回の戦闘画面の特徴としては、でかいキャラのアニメーションですね。口パクや体の一部がちょこちょこっと動くだけで、アニメーションだといっていたゲームが多いんですけど、「シャイニング・フォース」は全身が動きます。全身でジャンプして斬りつけたり炎を吐く、といった派手な演出が、一番の見せ場です。

吉田英博
思考ルーチン担当

モンスターの頭脳をウラで操っています。つまり私がこのゲームの敵ボスといえるでしょう。フッフッフッ。

1-2-3でぶった斬れ!!

今回の作品の最大のウリが戦闘シーンだ。前作と違い、自分のキャラクターが画面上で見えるため、やられたときは思わず痛みを感じるほどの臨場感があるのだ。またひとりのキャラでももっている武器が違うと、アニメーションも変わってくるので、見ているだけでも楽しい。敵もいろんなヤツがいるから、いまから楽しみだぞ。

といったぐあいに、戦闘シーンのアニメ処理や魔法効果など、ビジュアル的に相当力の入った演出が準備されていそうだ。真にメガドラならでは、といえるような戦闘シーンに仕上がることを期待していていいんじゃないかな。

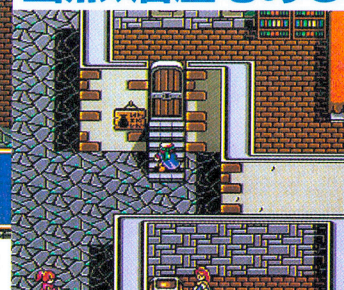
1人は1人、1匹は1匹

フィールド上のキャラは、ヘックスタイプのSLGによくある何体かのユニットの集まりではなく敵も味方も１体のキャラを表している。

シャイニング・フォースの画面はバラエティに富んでいるのだ

シャイダクでは行ける場所がダンジョンと３Dパノラマの街中、およびお城の謁見の間だけだったため、ユーザーからは不満の声も多かったようだ。そこで今回の作品では、そうした声に応えるためにいろんな場所やイベントが用意された。これは楽しみ。

今回のマップでは、たんに見た目のよさだけでなく地形効果も考慮されているのがスゴイ。

戦闘をくぐり抜け街にたどりつけば、新たな出会いが。苦労のあとだけにより嬉しい。

CHECK4 タクティクスRPGのシステムに迫る!?

タクティクス、しかしフェーズの概念なし

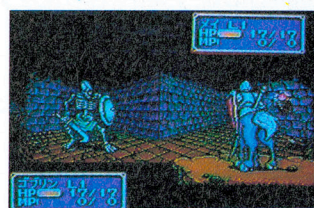
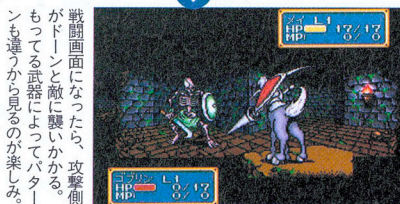
タクティクスRPGが、キャッチコピーの「シャイニング・フォース」。一見すると、「ラングリッサー」や「ファイアーエムブレム」に似ているようにも見えるが、その決定的な違いとは？

田口　通常のシミュレーションのように敵と味方が交互にコマンドを入力するフェイズ制では、ないことです。味方全員にコマンドして次に敵方というのではなく、敵味方入り乱れての戦いになります。

吉田　リアルタイムでもないんですけど、今のところはご想像におまかせですね。

折茂　そうすると、どうなるかというと普通のSLGのように弱いユニットを取り囲んで集中攻撃するということができない。

田川　敵1体1体の思考時間も短くするようにしています。敵も味方もまったく同じパラメーターをもっているので、ときどきとんでもない行動をしてくる敵なんてのもいますよ。

田口　「ラングリッサー」などに似てるように見えるかもしれませんが、今回のシステムは、今までにないものなんです。つまりお手本がないわけですよ。どうしたら一番面白く見えるかという試行錯誤の繰返しといったところです。

タクティクスRPGの戦闘システムは、フェーズなしの敵味方入り乱れての戦闘になるという。しかして、その実態はーー!?　といったところで、次号の「シャイニング・フォース」の紹介記事に乞うご期待……！

タクティクスバトルをじっくり見てみたい

まずはそれぞれのキャラを移動させる。もちろんそのときには移動可能な範囲も示される。地形効果も忘れるな！

両軍が移動していって、敵と接触すると戦闘開始。移動時は常にシミュレーション的な戦闘が絡むので最新の注意を。

敵と接触して戦闘態勢に入ると、このような画面に切り替わる。キャラが全体的に入っているので臨場感はバツグン。

戦闘画面になったら、攻撃側がドーンと敵に襲いかかる。もってる武器によってパターンも違うから見るのが楽しみ。

ひとつひとつのユニットがステータスをもっているから、敵一匹にも思い入れができるぞ。

コマンドのアイコンの使いやすさは前作同様だ。スピード感も絶品だぞ。

魔法も、もっとハデになるぞ

前作は魔法の成長が楽しみだった。今回は？

超リアルな魔法合戦にいまから期待しよう。

ところで、今回クライマックスとソニックの関係は――!?

新会社ソニックの取締役をやっている折茂賢司氏。今回の作品では進行役をしているが、じつはソニックを影で支える実力者。彼とソニックの動向には今後も要注意だ。

今回の「シャイニング・フォース」は、シャイダクを制作したクライマックスと新会社ソニックとの協同制作だ。そこで協同制作ののメリットなどを㈱ソニック取締役の折茂賢司さんにうかがった。

折茂　そもそもソニックという会社は、シナリオを考えたり、アイデアなどを出しプロデュースするのがおもな仕事です。もっとおもしろいゲームを作るため、これからのゲーム業界に大きな影響を与えていくのが目的で設立された会社ですね。そこで、まず第一弾作品として、「シャインニング・フォース」をクライマックスと共同開発するというわけです。もちろんそのほかにも、いろいろな企画をセガと共同で行なう予定です。セガやクライマックスだけでは実現できなかったことを、私たちソニックがサポートし、より強力になったところでそれを実現させていきたいと思います。とにかくクライマックスとソニックのチームワーク、ひとつよろしくお願いします。

『BEEP! メガドライブ』1991 年 11 月号掲載

シャイニング・フォース　神々の遺産

12メガの戦略RPG「シャイニング・フォース」。その容量をもってしてもデータを圧縮して小さくまとめなければ入らないそうだ。やはりキャラのアニメーションが、膨大な量を占めているのだろうか？　てなわけで今回は敵味方キャラを紹介するっす。　セガ／3月27日発売予定／価格未定／RPG／12M+B.B

個性豊かなキャラクターをバキッと大公開！

先月号の開発者インタビューはいかがなもんだったでしょうか？　それぞれ担当ならではの苦労話とか、意気ごみなどがヒシヒシと読者の方々にも伝わったコトだろう。開発も順調なので、とにかく期待して待っていよう。

ここで、突然だが「シャイニング・フォース」の世界について整理してみよう。舞台になるのはルーン大陸。先月号でも掲載したが、全体マップは東大陸と西大陸の２つの大陸とキプロス海を含めてルーン大陸と呼ばれている。

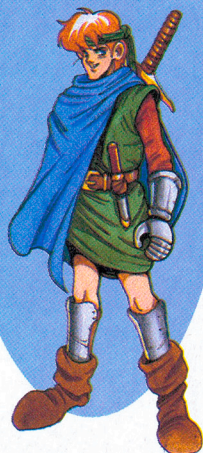
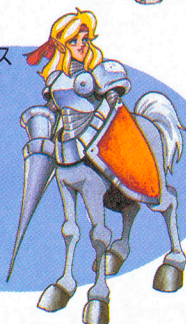
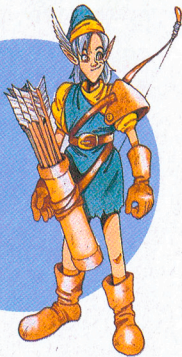
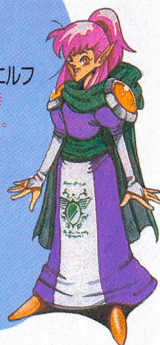
旅の始まりは、西大陸最古の歴史を誇るガーディアナ国からだ。ガーディアナ国は、〝神々の遺産〟を守護する使命を持つ、正当な継承者として建国された。しかし、長い間続いた平和な生活のため部族たる伝統を風化させてしまい、今では規模の小さな国になってしまった。そのため、武器などの蓄えも微々たるものだが、肥沃(ひよく)な土地に恵まれ農作物は豊富だ。対するルーンファウストは東大陸にあるらしい。東大陸には先史文明があったとされてるが、ルーンファウストの存在も含めて謎の多い暗黒の地である。ガーディアナの光の軍勢はその東大陸に向かっていくのだろう。

広大なルーン大陸に展開される光と闇の戦い。今回は、その戦闘を繰り広げるキャラクターたちにスポットを当ててみた。敵味方分け隔てなく紹介するので、読んで「シャイニング・フォース」のイメージを膨らまそう！

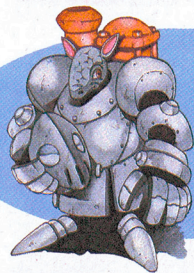
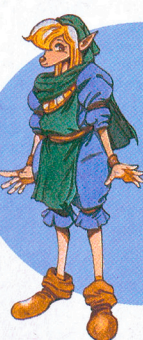
光と闇の決闘。正反対のものが衝突した場合、どういう結果が後に残るのだろうか……。興味津々である。考えると夜も眠れないなあ。

ガーディアナ〝光の軍勢〟の精鋭たち

光の軍勢―シャイニングフォース。総勢30名の精鋭たちは、実際にフィールド上で戦闘を行なうとき、12名に絞られる。主人公以外は、自由にパーティーを編成できるので、戦闘力のあるキャラクターで組織したり、魔法が得意なキャラクターで組織したり、楽しみ無限大の世界になるぞ。また、キャラクターによってはレベルを上げて成長すると上級職へクラスチェンジできる。ジャンジャン経験を積ませて立派な姿にしてやろう。

『BEEP! メガドライブ』1991 年 12 月号掲載

ハンス
職業：弓兵
種族：エルフ
ガーディアナ王宮に仕えていたエルフ。弓を引かせたら右に出る者はいない。

タオ
職業：魔導士
種族：フォレストエルフ
修行中の魔導士だが、素質は高く評価されている。ガーディアナ王女のアンリと親しい仲なのだ。

ディアーネ
職業：弓兵
種族：エルフ
バストークに暮らす野性的な少女。山育ちだけにダイナミックな戦闘を見せる。怖いよ。

ザッパ
職業：ワーウルフ
種族：獣人
山の民、バストークの族長。肉弾戦をモットーとして、武器を装備せず、鋭い爪などで攻撃する。

ガンツ
職業：スチームナイト
種族：獣人
蒸気機関を動力とした鎧を着る重装動力騎士。城攻めのエキスパートとして世に名高い傭兵なのだ。

チップ
職業：僧侶
種族：キャントール
元々アルタローンに仕えていた僧侶である。同じ僧侶だが、ロウと比較すると戦闘力は劣る。魔法で勝負させよう。

コーキチ
職業：ウイングナイト
種族：人間
由緒正しい騎士の血筋を引くジジイ。飛ぶ夢に取りつかれ、50年の歳月をかけて飛行機械の研究をしている。

ルーンファウスト"闇の軍勢"の猛者

ルーンファウスト側のキャラクターはほとんどモンスターだ。元々ルーンファウストは、謎に包まれた部分が多すぎる。そういうワケだから闇の軍勢がモンスターだけではないと思われる。とりあえず続報を期待してもらうしかないだろう。全貌が明らかになるのはいつだろうか？

ドワーフ
強靱な肉体を生かした肉弾戦を得意としているが、防御力は低い。一撃必殺の斧は脅威の存在。

ダークプリースト
ルーンファウストの僧侶で、軍規に従って白い仮面で顔を隠している。魔法中心の攻撃を展開してくるぞ。

スナイパー
フットワークに優れ、遠隔から弓で攻撃してくる。ルーンナイトとペアで行動するツープラトン野郎。

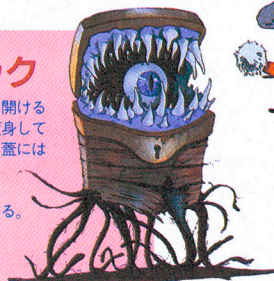
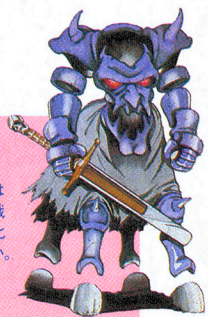
パペット
邪悪な操り人形で、意志をもっているかは不明。妖魔軍団に属し、剣を振り回して攻撃してくるぞ。

ヘルピエロ
ピエロは実体ではなく、変装しているだけらしい。だまされてうかつに近づくと怪我をしてしまうぞ。

ガーゴイル
石像だが、魔法により仮初めの命を吹きこまれた。完全に肉体化しておらず、一部は石のままらしい。

ケルベロス
アルタローンの地下洞窟で長い眠りについていた地獄の番犬だ。ルーンファウスト軍に調教された。

ウォーム
数十メートルの体長を持つ巨大なミミズのミュータントだ。触覚以外の感覚器は持ち合わせていない。

ミミック
宝箱と思って開けると、途端に変身して姿を現わす。蓋には鋭い牙が生えて、脚を出して移動する。

デュラハン
首のない幽霊騎士で元はルーンナイトだった。戦闘力はルーンナイトと比べものにならないらしい。

操作系統は手慣れたシステムを継承

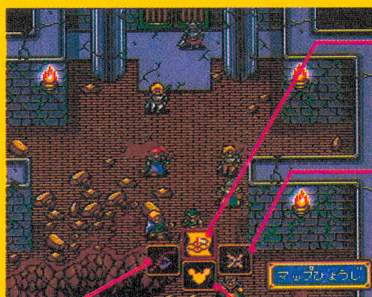
RPGやシミュレーションのとっつきにくい理由のひとつとして、操作系統のややこしさがあげられるだろう。いくら斬新なシステムを用いても、そのシステムを扱うための操作がわからなければゲームは何も進行しない。斬新なシステムはただのキャッチコピーになり下がってしまうのだ。操作系統は、遊んだ人にはわかるというものより、誰でも入りこめるようなとっつき安さをもったもののほうがよい。そのゲームが、たくさんの人に触れるのではなく、遊ばれる。ゲームにとってもそのほうが幸せなのではないか……。

しかし、「シャイニング・フォース」にそんな心配はいらない。「シャイニング＆ザ・ダクネス」で好評だった飛び出すアイコンを、さらに改良を加えて採用しているのだ。コマンドを呼び出すのが病みつきになるくらいの威力を誇る操作系統。そんなゲームがいままでにあったであろうか？　いやない（反語）。ちょっと大ゲサな話になってしまったが、そのくらいゲームの進行テンポを、さらに加速させる操作系統と思っていただきたい。ほんとだよ。

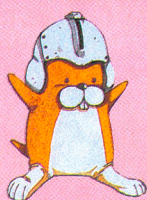
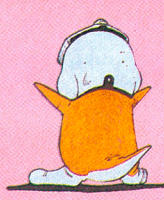
ゴブリンの背後に回りこみ、攻撃魔法を仕掛けようとしているタオ。一気に行け。

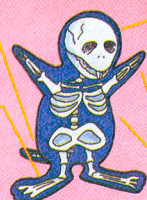
マップ表示のアイコンを操作すると全体マップが現れる。敵味方色分けされたユニットも表示されて超便利。

アイコン関係もさらなる進化を

「シャイニング・フォース」にも採用されているアイコン。アイコンの中身は、まだ確定していない。現時点では、ダジャレ系統のものが使われている。これもけっこう捨て難いんだけどね……。ただ、マップを表示するなどのコマンド内容に関してはこのまま開発が進められるらしい。楽しみだね。

ヨーグルトっていったい何者なんだ？

ガーディアナ側にいつの間にか加わっているかと思うと、いきなり敵と遊んでいたりする謎のキャラクター、ヨーグルト。敵なのか味方なのかまったく謎だらけなヤツだか、憎めない存在であるコトは確かで、かわいいとまでいわれてるそうだ。ペットとして飼われるほど従順ではなく、すばしっこい気分屋らしい。出現するたびに変わった行動パターンを示す。端から見れば芸達者なヤツだよな。

おもて　うら　なかみ

しっぽ 二足歩行のバランス取りに使う。

足 極端に短く歩くよりジャンプが得意。

頭 人間なみ。知能はかなり高そうだ。

手 道見を使えるようにはできていない。

腹 かなり太めだが動きは素早い。

ヨーグルトのデータ

体長は80センチで、体重は10キロ前後。２本足で歩き、前足は退化して短くなっている。主に木の実を食べるそうだが、結局は雑食らしい。観察によると、泳ぎが得意ですばしこさももち合わせて、ジャンプ力もあるそうだ。頭にかぶっているヘルメットは、いつから身につけているか不明。その中身については、外したところを見た人がいないので謎らしいな。

特異な生態を探る

走ってきて いきなり人の前に 立ちふさがる

じっと顔をみつめる

去る

ねている

ムクッと おきて とても アセる

また ねる

穴を ほる

顔だけ 出して 穴に はいる

穴を うめる（トイレか？）

人のまわりを グルグル 廻る

自分で目をまわして バタッと 倒れる

去る

『BEEP! メガドライブ』1991 年 12 月号掲載

シャイニング・フォース　神々の遺産

発売日に向けて徐々に制作ピッチも上がっている「シャイニング・フォース」。これまで、その世界観やひと味違った敵味方のキャラについて紹介してきたが、今月あたりから、その謎に包まれたゲームシステムについて探ってみたいと思ってんだけど！

セガ／92年3月27日発売／価格未定／RPG／12M＋BB

ゲームストーリーは一冊の本に収められている…

光の軍勢―シャイニングフォース―と、闇の軍勢―ルーンファウスト―の戦い……。その壮大な戦歴は、古い一冊の本にすべて書き残されている。とはいっても、これはゲームの中での話。実際には存在しない本なのだ。「シャイニング・フォース」のオープニングは、1人の女の子がプレイヤーとの出会いから始まる。そして女の子が広げている本をプレイヤーが読んであげる。そんな感じで壮大な物語「シャイニング・フォース」の扉が開かれるってワケだ。電源を入れるとタイトル画面が現れて、スタートボタンを押せといわれる。そんなゲームより何百倍も情緒あふれるオープニングでしょ。シャイダクの爺さんもほのぼのとさせるオープニングだった。爺さんのときに比べると、年齢がガクンと下がったけど、それはそれ。また、違う味があっていいもんだよ。ゲームを始めるたびに味わってほしいものだ。

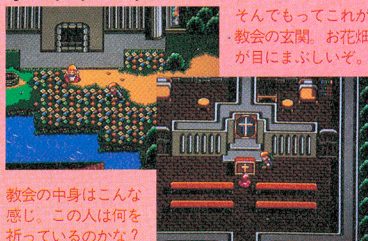
そしてゲームはガーディアナの街から始まる。光の軍勢はココから出発するのだ。今回はこのガーディアナの街のようすも紹介するぞ。とはいっても完成版ではないので、雰囲気を重点に見ていただけるとありがたい。注目したいところは、家の中に入った瞬間、屋根が消えて、家の中にいながらまわりのようすが見られるコトだ。画面の切り替えもないからテンポがよい。街の中もサクサク行ける。

光の軍勢出発地点、ガーディアナの街はこんな風景になっているぞ

これが入り口

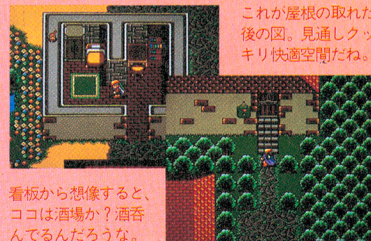
ガーディアナの玄関だ。門などはなく、開かれた街を想像させてくれる。

教会の鐘がなる？

そんでもってこれが教会の玄関。お花畑が目にまぶしいぞ。

教会の中身はこんな感じ。この人は何を祈っているのかな？

人もいます

栄えた街には人が集う。会話関係は残念ながら今回はパスってコトで。

屋根が取れるのだ

これが屋根の取れた後の図。見通しクッキリ快適空間だね。

看板から想像すると、ココは酒場か？酒呑んでるんだろうな。

『BEEP! メガドライブ』1992 年 1 月号掲載

システムをちょっと紹介

ゲーム自体はまだ完成には至っていない。現在開発中なので、これから話すシステムも変わってしまうかもしれないのだ。だから、「こんな感じのゲームになりそうだ」という雰囲気を感じとるぐらいに聞いていただきたい。

「シャイニング・フォース」はぱっと見で、シナリオの合い間に会話シーンのあるシミュレーションに見えないコトもない。でも、基本的には、フィールドタイプのRPGなのだ。ストーリーに沿って戦闘をし、イベントをこなしていくと新しいストーリーが展開していく。細かいところをあげつらうと、そこまで単純な一本道なシナリオはないけどね。とにかく普通のRPGなのだ。ただ、その普通のRPGにバキバキ新しいエッセンスをふりかけてしまったってワケ。その結果、誕生したのがこのT-RPG(タクティクスロールプレイングゲーム)。戦闘に特徴づけされたRPGだ。

戦闘については後で詳しく触れるコトにする。キャラクターは、戦闘に参加できるのは全部で12人だけ。キャラクターの数が増えると、戦闘から外れるキャラクターも出てきてしまう。そんなキャラクターは、主人公のキャンプ地(本陣)で待機する。それが〝本陣システム〞だ。主人公はこの本陣で、助言を聞いたり、道具の受け渡しをしたり、メンバーチェンジをしたりする。まあ、本陣には味方の軍勢がすべて集まっているってコトだ。豪華絢爛、大名気分が味わえるってわけだ?

Fマークのついているキャラクターは戦闘に参加する。

次の戦闘に連れていくキャラクターを選ぶ。何通りのパーティーが組めるのだろう。

パーティーを編成したら、テクテク目的地を目指す。残りは前の街の本陣に残されている。

戦闘時のコマンドは?

戦闘時のサブコマンド(直接、戦闘には関係ないヤツ)は、前号で未確定のアイコンを紹介した。とりあえずアイコンの中身は置いといて、コマンドの内容を突きつめていこう。

戦闘モードに入っているとき、フィールド上(キャラクター上ではない)にカーソルを持っていく。そこでボタンを押すと、現在の戦況が一目でわかるマップ、メッセージの選択、メッセージのスピード、などを選択できる。これが、戦闘中いつでも自由自在に選択できるというコトだ。このなかでもマップ表示は便利な機能なので、世話になる回数は多いだろう。

この状態でボンとボタンを押せば、アイコンが鬼のような素早さで出現する。あまりの速さにビビリまくるかもね。

これがフィールド上でのマップ画面。緑が自分のキャラクターで、赤は敵のキャラクター。絶対間違えるなよ。

これは前回も紹介したアイコン関係ですな。中身は依然として同じ。どうなる?

メッセージスピードは全部で4段階。この中から自分のテンポに合ったスピードを選択しよう。わりと重要。

戦闘時のメッセージはキャンセルできる。最初のうちはあったほうが便利だけど、慣れてくるとね……。

これが戦闘モードだ!

たいがいのRPGの場合では、戦闘は場所に応じてある一定の確率で、敵が前触れもなく出現する。「シャイニング・フォース」では、この戦闘の部分がシミュレーションになっていてフィールド上、もしくはダンジョンの中で、敵味方が入り交じって戦いを始めるってわけだ。

具体的な感じは、右のフローチャートを見てくれれば一目瞭然。たいていのシミュレーションゲームは、自分のターンと敵のターンにはっきり分かれて戦闘するものが多い。

だが、「シャイニング・フォース」はちと違う。自分のターンとか敵のターンとかの概念が最初っからない。1ターン内で各キャラの〝すばやさ〞の値が大きい順にカーソルで攻撃可能キャラが指定されていく。要するに敵味方交代交代でもランダムでもなく〝すばやさ〞の順で敵味方のユニットに攻撃がまわってくるのがミソ。そしてカーソルが味方のキャラに合ったらプレイヤーはコマンドを入力するというわけだ。敵のターンのときただ漫然と待っている時間はない。先の読めない手探り状態の緊迫した戦闘が楽しめるわけだ。

敵もなかなか考えます

従来のシミュレーションでは、間抜けな動きや手にとるようにわかる動きをする敵キャラクターが多かった。でも、このゲームはそんなに甘くない。ときおり、あっと声を上げてしまうようなツボを押えた動きをする。一番やってほしくない動きから予想のできない動きまで、なんでもござれなのだ。これだけでも十分堪能できるぞ。

ノソノソ歩いてきて、マックスに標的を合わせるゴブリン。近場のヤツを狙えばいいのに……。

でもってグッサリやられる。体力のないキャラクターへの集中攻撃もあるので注意したいね。

『BEEP! メガドライブ』1992年1月号掲載

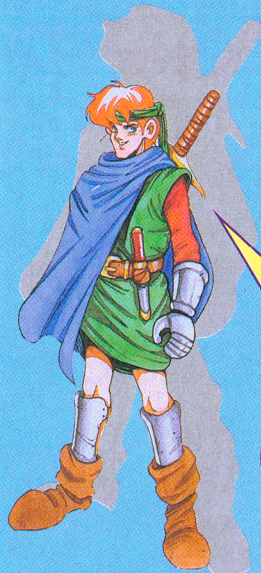
徹夜明けでも大丈夫 これが攻撃行動だ！

攻撃行動をわかりやすくすると、だいたいこんな感じになる。もちろん敵も同じ行動をしているんだけどね。思考時間は速い。負けちゃイカンな。

攻撃キャラの指定

移動

移動せずその場で攻撃

行動を選択

たたかう
剣などの直接攻撃から弓の間接攻撃まで。いろいろあるよ。

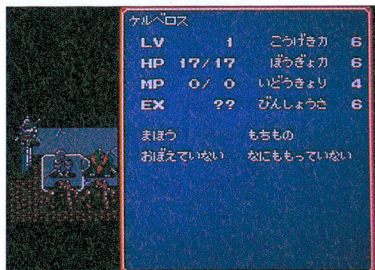
まほう
魔法は、単体に効くものから広範囲に効くものまであるぞ。

もちもの
道具を使って魔法を起こしたり、体力を回復したり……。

たいき

敵を選ぶ

撃退！

敵のパラメータもわかります

敵のキャラクターにカーソルを合わせて、ボタンを押してみよう。すると、自分のキャラクターと同じように敵のパラメータも見るコトができるのだ。これで予習し戦うようにすれば、火傷をするコトもないでしょ。

一撃必殺！クリティカルヒットの類

RPGの戦闘ではなじみの深いクリティカルヒット。威力絶大だが、めったにできないし、やろうと思ってできるものでもない。それだけに敵を一撃で粉砕してしまったときは、何物にも変えられない快感が体中にほとばしる。しかし、一般的にシミュレーションの戦闘ではクリティカルヒットを採用しているのはほとんどない。とりあえず採用されているので、うれしい話だ。さらに必殺の一撃や、首を斬り落とすなどとクリティカルヒットの効果も多彩である。しょっちゅう出てほしいが、それじゃありがたみがない。難しいところだが、あるだけ幸せだろう。

魔法の威力はハンパじゃないっすよ

選択して

まずは魔法の対象となる敵のキャラクターを選ぶ。やれ。

対峙して

あとは戦闘シーンに突入するだけ。さあ、どうなる？

ちぇすと

魔法のビジュアルは確定ではない。でも臨場感爆発！

どど〜ん

このとーり。時代は魔法でしょと、思わざるを得ないね。

いつも元気にヨーグルト

イカしたナイスガイとは一生よばれないヨーグルト でもいいんだ、ホント。

最新作のホットメニューを宅配します

BEEP! MEGA HOT MENU

BEメガホットメニュー

シャイニング・フォース 神々の遺産

着々と完成の道をたどる「シャイニングフォース」。3月27日の発売日に向けて、開発のお兄さんたちは、がんばっているのだ。冬の寒さで風邪をひかないように祈りつつ、発売日を待ちましょう。風邪ひくと開発が遅れるってワケじゃないけどね。健康第一だ。

セガ/3月27日発売/価格未定/RPG/12M+B.B

ガーディアナの街をさらにくわしく紹介する

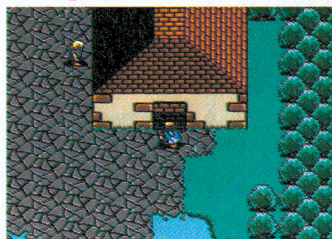
先月号で、光の軍勢ーシャイニングフォースーの出発地点であるガーディアナの町を紹介した。紹介とはいっても画面写真が数点あっただけなんだけどね。今月は、先月を上回るガーディアナの街についての情報が続々と入ってきている。とにかく写真を見てくれ。

ガーディアナの街は、ガーディアナの城とつながっている。城と城下町の関係だ。城のようすは次のページで説明しよう。街には、道具屋、酒場、教会などがあり、一般庶民の家も多数存在する。先月紹介したと思うが、家にはすべて屋根がついているのだ。中に入ると屋根がスパッと消える。画面を切り換えているワケではない。まばたきする間もなく消えるので、ちょくちょく出入りしたくなるほどの心地よさだ。単純なコトだけど、実際に見るとドキドキするかもね、ホント。

チャーチってヤツよ。ここでお祈りとかするんだろうな。いいぞ。

大人の社交場といえば、酒場。呑んだくれてるジジイも一緒に酒を呑めば兄弟同然だ。

お約束といったらナニだが、動物に話しかけると鳴き声で返事してくれる。

屋根はスパッとなくなるぞ

とにかく手近の家に入ってみよう。入れないときは、玄関口に人が立っているからだどいてー。

道具屋だってスパッと出る

なかはこんなぐあい。1階なら外のようすもわかる。どこの家でも屋根は取れるぞ。小さくてもだ。

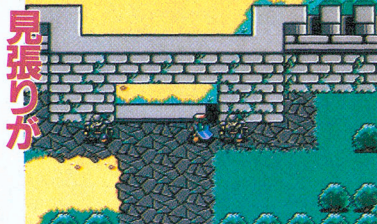
『BEEP! メガドライブ』1992 年 2 月号掲載

ガーディアナの城はどうなっているのか

ガーディアナの街から北に行くとガーディアナの城がある。街と城はつながっているのだ。フィールド上から見ると、同じ場所にあるからね。まずは、のぞいてみましょう。

城のつくりは古風で、風格さえも感じる立派なものだ。見た目は2階建てだが、地下もあるし、塔もついている。城の玄関である城門は、木造だけどちょっとやそっとじゃ崩れない丈夫なものだぞ。ここに籠城してルーンファウストの攻撃に耐えても大丈夫なのでは？

城の中には王様がいる。今回はお目通りできなかったので、お話を聞けなかった。しかし、実際には王様の話を聞いてから出発するコトになるだろう。そのあたりの細かい話は次回ってコトで許してね。

とにかく広い。広すぎて困るものではないが、行けるところは多い。めんどうがらずに行ってみよう。いいコトあるかもよ……。

見張りが

城の門番。2人配置されているが、どの世界でもそうなんだよな。

う〜ん寝してみたい

これが王様の寝室である。なぜかベッドが異様にデカイ。ベッドを見ると寝てみたくなるのが人情だ。みんなそうだよな。

鳥をイジメるな！

30回以上攻撃しても襲われるのだ。それはゲームが違うってばさ。

堅固な門

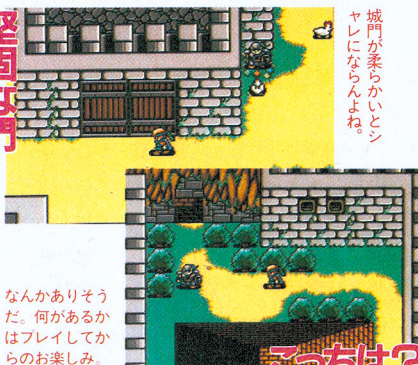
城門が柔らかいとシャレにならんよね。

こっちは？

なんかありそうだ。何があるかはプレイしてからのお楽しみ。

本陣システムの続報が入ってきたってコトで

光の軍勢ーシャイニングフォースーがすべて一堂に介する場所、それが本陣である。本陣システムの話はちょこっとだけ前回話したが、今回はさらに詳しい話が飛びこんできた。

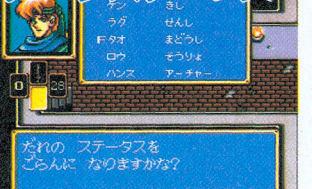
本陣のある場所は、ガーディアナの城。城門から中に入らず、左に行くと得体の知れない入り口が……。そこからコンニチワして入り、階段を降りる。すると、本陣に到着するぞ。そこには、軍師がいる。今度の戦闘に出発するキャラクターが準備している。今度の戦闘からは外されたキャラクターが休息している。そんな世界が広がっているだろう。戦闘前には必ず本陣に寄る。それが掟である。

軍師にゃあさからえない

本陣には長老みたいな軍師がいる。その軍師相手に、今度の戦闘に参加させるメンバーを決めたり、各キャラクターのステータスをチェックしたりするのだ。助言もしてくれるので、戦闘初心者でも安心だろう。戦闘前になったら必ず本陣により、軍師と会う。戦闘に参加するメンバーを決め、助言をこう。これで出発完了だ。進軍しよう。

戦闘を経験してきた軍師。たくさんの経験が顔に刻まれている？

ちょくちょく話をしていく。戦闘への準備をしていく。助言は必ず聞け。

ステータスチェック！

ステータスは必ず見るように。レベルアップが遅れているヤツは積極的に参加させよう。

イカツイね

ココはなんだろう。この鎧を背負って戦闘に参加するのかなあ。やるね。

また寝ます

またもや寝室。またもや寝てみたくなる。人間の本能はこんなもんだ。しゃあないわな。

たまり場(予定地)

次の戦闘に参加できないキャラクターは、ここで休息している。話かけると、今度は連れて行けとうるさい。元気なのね。

重要 この絨毯の上にいる人が

本陣にある赤い絨毯。この上に多数のキャラクターが待機している。これとは別に奥の部屋にたくさんのキャラクターがいるんだけどね。なんでわざわざ絨毯の上にいるかというと、この人たちは次の戦闘に出発するキャラクターなのだ。それで準備を整えて、待機しているのだ。その人たちと会話もできるので次の戦闘の話でもしてみよう。なんかいい知恵が浮かぶかもね。

では出発しませう

ダンジョン内での戦闘 狭いスペースを効率よく

ダンジョンというより廃墟といったほうが正確だろうか。そんな場所での戦闘は、わーっと広がって進むより、体力があって丈夫なキャラクターを前面に置いて進んだほうがよい。主人公さえやられなければ、戻されるコトはないので、主人公だけは大事にしてあげよう。もう箱入り息子みたいにしてやらなければダメ。強くなるまで我慢だ。

戦闘はイキナリ始まるのではない。最初に何らかのやりとりがあって、そのあと戦闘になるのだ。戦闘の前振れは、会話があったり、イベントが起こったり、何が起こるかはわからない。そのときのお楽しみってワケ。期待して待ってましょう。待ちきれないけどね。

遠方にゴブリンを発見。戦闘の始まりを予感させる。ああ、ドキドキしてきた。

ルーンファウスト側もこっちの存在を知る。こんな感じのやりとりが起こるのだ。

全体図はマップ画面を呼び出して理解しよう。建物の中だからそれほど広くない。

フィールド上から見るとこんな場所。遺跡というか古城のようだ。

ブレイズのレベル1がヒット！　魔法のエフェクト関係も着々と完成している。なかなか強そうだ。

敵にダメージを与えれば経験値がもらえる。倒せばもっとたくさん手に入るぞ。

バキバキ粉砕して残りはルーンナイトただ一人。主人公は死なないようにね。

負け惜しみを吐いてルーンナイトは昇天。だが、ホントにただの負け惜しみなのか？　うーん、謎である。

体力がなくなってきたらヒールをかけてあげよう。僧侶のロウにやってもらえ。

妖精が飛びまわり、体力が回復する。回復魔法のエフェクトまで派手なのだ。

街のなかではもちろん背景も街のなかだ。イカスなあ、ホントに。

店の中にへんなヤツがいるけど完成版では？

地形を利用するのも難しい。広い場所へ誘え。

コウモリなどの飛行型モンスターは移動力がべらぼうにデカイ。あっという間に接近してくるぞ。あらかじめ接近してくるコトを察知して、待ちかまえて応戦しよう。

『BEEP! メガドライブ』1992 年 2 月号掲載

フィールド上での戦闘 地形効果を利用せよ！

戦闘は、いろんな場所で突然発生する。もちろんフィールド上でもだ。廃墟などの限られた狭いスペースとは違い、ルーンファウストの軍勢がいる場所まで行かなければならない。あちらもノコノコ出かけてくるほど馬鹿ではない。自分に有利になるよう、戦闘を進めていく。ある程度こちらが近づくと接近してくるのだ。自分からルーンファウストの策にはまっていく必要はない。引きつけてから自分は、山や草原などに逃げこむ。地形効果を考えて有利にもっていく作戦だ。よってこない場合は、ハンスの弓攻撃や魔法を使って間接攻撃を操り返す。これで万事大丈夫かな？

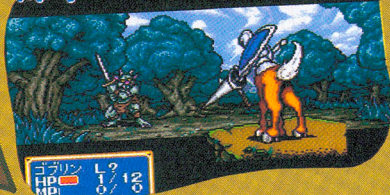
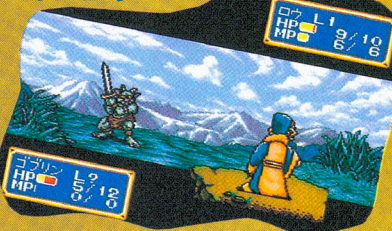
広いよ

廃墟のマップよりデカイぞ。移動する場所は限られているけどデカイ。

行くっす！

とにかく出発。山岳地帯なので、移動速度が遅い。ハンスがなぜか取り残されるんだよね。なんでだかわからないけどさ。

ところ変われば背景も変わります

先月まで紹介していた戦闘画面は、すべて廃墟でのものだった。そのため、1対1の写真も背景はすべて廃墟。戦闘画面の背景はこれだけと誤解している人もいるだろう。でも、そんなコトはない。敵のユニットがいる場所が変わるだけで背景はまったく違ってくる。その種類は全部でいくつあるか不明だけど、たくさんありすぎて困ってしまうぐらいだ。

森や

レベルアップ!!

経験値がたまればレベルアップするぞ。早く強くなりたいっすよ。

もうひと息

この橋を越せば、戦闘の終わりも近い。河越しの間接攻撃でいけ！

ルーンファウスト側のステータスもチェックできる。ゴブリンが強い武器を持ってたり、レベルの高い魔法を知ってたら困るよね。そのときは笑ってごまかそう。

〈ヨーグルト生誕特別企画〉 家庭でのかんたんなヨーグルト製造法

なんでこんなコトをやってんのかわかんない。わからないけど、今月はヨーグルトの作りかたを説明しましょう。

まずは、牛乳を火にかける。煮沸したら火を消して、人肌ぐらいになるまで冷ます。冷めたら、その牛乳にスーパーで買ってきたヨーグルト菌を入れる。そして、インスタントコーヒーなどのビンに入れて、周りをバスタオルなどでくるむ。そのビンを、今度はコタツの中に入れる。はじっこがベストポジション。温ったかい程度に保っておく。一晩たてば完成。買ったほうが早いかもな。

材料
- 牛乳……………………1パック
- ヨーグルト菌…………適量
- 密閉できるビンとそれをくるむ断熱材

材料はこれだけ。スーパーに行けばすぐそろうでしょ。

んで、作ってみましょう。冷蔵庫に製品があると嫌だ。

シャイニング・フォース

シャイニング・フォース～神々の遺産～

セガ／3月20日発売／8,700円／RPG／12M+B・3

第1章"ルーンファウスト軍の侵略"を紹介！

オープニングも完成しいよいよ冒険の出発だ

無事に完成を迎えた「シャイニング・フォース」だが、発売日も1週間ほど早くなった。これで連休を生かして遊べるぞ。あとはソフトと……、なんて歌っていないでとっとと遊びたいところだ。しかし、発売前に予習をしておくのも大切なことだろう。ゲームは全8章で構成されているが、今回ははじめの1歩の第1章〝ルーンファウスト軍の侵略〟を紹介するぞ。ちゃんと章ごとにタイトルがついているのだ。第8章までタイトルを教えてしまってもよいのだが、それは次回ってことで許していただきたい。とにかく話を進めてみましょう。始まりはガーディアナの町からだ。

見応え十分のオープニングを堪能しろ

さすが!2メガの「シャイニング・フォース」。シャイダクとは大違いの豪華絢爛オープニングシーンが繰り広げられるわけだね。

お嬢さんは温和な顔へ……

オープニングで案内役を務める少女。以前写真を掲載したときは、表情がこわばっていてちょっと怖かった。しかし、月日が経ってゲームの完成を迎えると、表情が柔らかくなったようだ。ゲームを始める前にプレイヤーがビビッちゃいけないと思ったのだろうか？　その辺の真偽は定かでない。ちなみにセーブできるデータは、3個までだ。

バリオスとの稽古から

騎士のバリオスと稽古に励む主人公の剣士。記憶喪失のため、自分の過去がわからない。うーむ、謎だ。

親友のロウに誉め讃えられる。自分のことのように喜んでくれる気遣いが実にうれしい。いいヤツだな。

バリオスの元に兵士が駆け寄ってくる。ガーディアナの城で何か起こったらしい。気になるぞ。

いったい何が起きた？

『BEEP! メガドライブ』1992年3月号掲載

ガーディアナの王様から いにしえの城門探索を…

一見すると平和にみえるガーディアナの町だが、城からの命令により町の中から出られない。いったい町の外で何が起こっているのか。気になるけど、いずれわかることだ。調べる前にガーディアナの町を散策しよう。

ガーディアナの町は城のすぐ近くにある。そのためか、人々は外敵から守られ平和に暮らしている。教会もあるし、道具屋もある。ホテルもあれば、酒場もあるぞ。すべて看板がかかげてあるので、調べてみよう。建物に入れば、屋根が消えて内部が見える。人々の話に耳を傾けてみよう。何かわかるかもね。

ガーディアナの町から北に歩くと、そこはガーディアナ城だ。城門をくぐると騎士たちが訓練している。騎士は愛想が悪いので相手にせず、王様のところに行ってみよう。

無造作に放置してある荷車は、誰のものだろう。危険極まりないぞ。

最初の町なので品ぞろえが悪い。くやしい。

昔は大活躍した(らしい)ゴートのお爺さん。いまではただの酒呑みである。

騎士には風当りが強い。素性が不明なのは不可抗力なのにね。

ガーディアナの宝を保管しているのか? 見張りがちゃんとついている。

王様とバリオスが話しているぞ。飛んで火に入る夏の虫かあ?

いにしえの城門で不穏な動きがあるらしい。探索を頼まれるってことは隠密行動ってことかな。イカスぜ。

長いつき合いになる軍師のノーバだ。百戦錬磨な感じ。

主人公を認めようとしないのは、側近のオヤジ。

世話になっているバリオスに頼まれたら断れないぞ。

仲間を探しに行くと、仲間のほうから寄ってきてくれる。いい仲間を持って幸せだな。ほんと。

これが噂の本陣だ。戦闘前にはここで準備をすること。軍師ノーバの助言は聞いておいて損はないだろう。聞け。

仲間になってくれるのは この5人である!!

王様の命により、いにしえの城門を探索することになった。しかし、仲間を集めなければならない。適当な人材を探しに町へ戻ろうとしていたとき、数名の男女が主人公を呼び止める。そう、彼らが仲間になってくれる人たちだ。戦士に騎士、魔法使いにアーチャー。いろんな職業の方々が仲間になってくれるぞ。もちろん親友の僧侶、ロウも仲間になる。これで万事安心だな。

ケン（騎士）

ラグ（戦士）

タオ（魔法使い）

ハンス（アーチャー）

ロウ（僧侶）

『BEEP! メガドライブ』1992 年 3 月号掲載

【戦闘その1】いにしえの城門

いにしえの城門まで、馬車に乗ってゆったりやってきた一行。そこで見たものは何かを必死になって探しているルーンファウストの一味だった。一触即発状態になったとき、突然地震が起こり地割れが発生する。何かが起こりそうな予感のなか、戦闘が開始される。戦闘時に注意したいのは、主人公を死なせないようにすることだ。特にドワーフ相手のときは細心の注意をはらうようにしよう。たんと経験値を稼いでいただきたい。健闘を祈る。

探し物は何ですかと、ルーンファウストの方々に聞きつつ、戦闘体勢に入る。大人だよな。

突然、いにしえの城門に地震が襲いかかる。これでやられたら、死んでも死にきれない。

目の前に現われる物体は親でも倒す。これくらいの意気込みを持ってないと戦乱の世は渡れないぞ。たぶんね。

主人公の剣さばきは感服するが、防御力は弱すぎる。とどめを刺すとき以外は前面に出さないことだな。

ザコがたっぷり残っていても、ルーンナイトさえ倒せば戦闘終了だ。指揮官がいなければまるでダメらしい。

【戦闘その2】ガーディアナに戻る

いにしえの城門にいたルーンファウスト軍はおとりだったのか。とにかくガーディアナが心配だ。地形が変わって迂回(うかい)しなければならないが、ルーンファウスト軍を蹴散(けち)らして進軍しよう。山岳地帯はどうしても移動速度が遅くなる。間接攻撃のできるハンスを前面に出して、引き下がるゴブリンにダメージを与えよう。この戦闘ではハンスやタオに活躍していただくと、楽に進めるぞ。間接攻撃でいたぶり、他のキャラクターでとどめを刺せ。

どうやらガーディアナへの進行を邪魔する部隊が相手らしい。では、ガーディアナの町にはすでに誰かが侵入しているのだろうか？

地殻変動のため迂回して戻らなければダメだぞ。使った馬車はどこにいってしまったのかなあ。使わせてよ。

one point 山小屋で体勢を整えろ

山小屋で教会と同じことができる。戦闘で死んだ人がいたら生き返しておけ。山小屋の外にはゴングがいる。

one point 戦闘時のアニメーションは省略できません！

戦闘時のメッセージは省略できる。しかしアニメーションは一生ついてくるぞ。ゆっくり観賞してくれ。

ガーディアナが危ない？

捨てゼリフを残してルーンナイトは他界する。はたしてガーディアナは無事なのか。それが心配ですな。

ポイントになるのは

この辺りで激しい戦闘が交わされる。地形効果を生かしつつ戦いたい。ドワーフが出てくる前にゴブリンを倒せ。

河越しで攻撃

橋を渡る前に弓や魔法でルーンナイトを倒しておこう。あとはドワーフだけだ。敵じゃないでしょ。

ガーディアナに戻ると……

ガーディアナの町はボロボロ状態に……

ガーディアナに戻ったときにはすでに遅かった。ルーンファウストの襲撃を受けた後で、町の建物はほとんど崩壊(ほうかい)していた。ガーディアナ城に行くと、ルーンファウストのカインが騎士バリオスと対決している姿が……。カインは圧倒的な強さを誇示(こじ)して去って行く。バリオスや王様にも災難が……。悲しみにくれるひまもなく、一行は味方を増やすためにアルタローンへ向かう。出発する前にメイとゴートが仲間になってくれるハズだぞ。

無惨

屋根はなく、壁も崩れかかっている。それでもホテルは営業しているみたいだ。たくましいもんだ。

立ち上がる熱血ジジイ

たのむ! わしもなかまにしてくれ!
どうしても ヤツらを
ぶちのめしたいんじゃ!

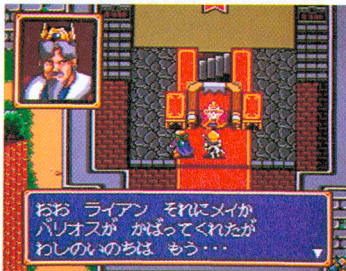
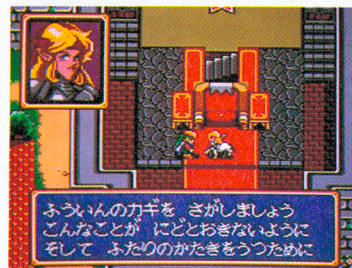
大切なガーディアナの町を破壊されて怒りパワーが充填されるゴート。パーティーに加わって無念を晴らせ。

騎士は全滅?

あの騎士部隊が全滅? 信じられないことだが、事実には逆らえない。強すぎないか?

カインとバリオスの対峙

王様の目前で行なわれる戦闘は、圧倒的なカインの強さを知らされる。メイの心中やいかに……。

王様に何が起こったか

王女アンリのことを心配しつつ、王様はいろいろ話をしてくれる。ガーディアナの宝についても話してくれるぞ。

メイも仲間に

王様の言葉を聞いて、メイも仲間になってくれる。騎士隊長の娘が加わってくれれば怖いものなしだな。

アルタローンへ

ヤツらのはなしを きいたわ
どうやら ふういんのカギをもとめて
アルタローンに むかったようだわ

【戦闘その3】アルタローンに向かう

アルタローンはガーディアナの北東にある。普通に進めばすぐ着くけど、ルーンファウストのじゃまが入るぞ。移動距離の長いオオコウモリの餌食(えじき)にならないように敵を引き付けて相手をしよう。ゴートが強いから大丈夫だ。

One Point リセットボタンを押してはいけない

味方のキャラクターがやられてしまうとリセットボタンを押してしまう。そんなクセがついている人は、いますぐ治さなければイカンよ。「シャイニング・フォース」は、味方が殉死しても教会などで生き返らせることができる。主人公が死ぬと、お金が半分になってしまうけど……。

マップは広い

マップ画面を見ると広そうな印象を受ける。実際移動する場所は限られているので、見た目にごまかされるな。

メイが行く

ケンより打たれ強く、重要な戦力になってくれる。やはりメイは頼もしい味方だ。

ゴートが戦う

ゴートは酒さえ飲まなければ強いかもね。突貫小僧のように活躍してくれるだろう。

飛行ユニットオオコウモリ見参!

この戦闘で注意するのはオオコウモリの存在だ。あらかじめ自分に都合のよい地形で待ち伏せて迎撃しよう。

アルタローンに着けばいいっすよ

『BEEP! メガドライブ』1992 年 3 月号掲載

平和な町アルタローン その本当の姿とは？

オオコウモリに悩まされながら、やっとの思いでアルタローンに到着する。外の激しい戦闘からは想像できないほど、アルタローンの人々は平和に暮らしているぞ。いくらルーンファウストの侵略について説き回っても誰ひとり信じてくれない。贅沢三昧にすごすだけだ。これではラチが開かない。アルタローンの王様に話して、どうにかしてもらおう。

アルタローンには武器屋があるぞ。金満状態のわりには品ぞろえが少ない。高級な武器はさばけてしまったのかもね。戦士系統のゴートやラグの武器を新調してあげよう。他の人は次の町にある武器屋に期待ってことで。道具屋も忘れずにのぞけ。

バブル経済崩壊前ですな

平和ってのは いいことだけど……

アルタローンの町人は平和ボケしているのか。ある意味で幸せだよな。

新調したばかりのドレスを汚されて怒るお嬢さん。許さないからって何をするんだろう。

看板には

何の看板かと思えばこんなことか。ああ、スケールが小さいなあ。スモール。

武器屋も

初めて出会う武器屋だが品ぞろえはいいほうではない。もう少しそろえてほしいな。

サオ師 もとい釣り師

釣りで心を和ませてもしょせんは見せかけ。心から和めよ。

不気味なおねーさま

占い師となのるミシャエラ。ミステリアスな女性だが、景気の悪い結果しか話してくれない。いったい何者なのか。

本陣もあるよ

この町にも本陣がある。本陣はキャンプみたいなものだから、どこに行っても存在するのだ。細かいことは気にするなよ。

有名になったもんだ

ガーディアナでのできごとがもう伝わっているぞ。これなら話が早い。みんなわかってくれるだろう。

じゃあ城の中へ

アルタローンにもガーディアナの情報が入っている。きっと王様の耳にも入っただろう。城へ行け。

牢屋の中では

セーブできます

神父さんも囚われの身になっている。ここでセーブすることも……。

助けが……

牢屋の中で困っていると、誰かの足音がする。チップがきて助けてくれるのだ。どうなることかと思ったな。

アルタローンの城ではたいそうなもてなしが

王様に話しをすると、地下室へ連れていかされる。なんかいいものでもくれるかと思えば、行ってびっくり見てびっくり。そこにはガーディアナをめちゃくちゃにした敵の姿が……。これはいったいどういうことかな？ まさか王様も仲間なの？

これが王様

あれがアルタローンの王様か。平和な国の王様だけにおっとりしているみたい。

おや？

王様に連れていかれた先は、ルーンファウストのカインがいる場所だった。

あ～れ～

哀れ、とらえられてしまった。いったいこれからどうなるのかなあ。

チップが加わる

脱獄に協力してくれたチップも仲間になってくれるぞ。これで僧侶が2人。体力回復屋が増えたね。

戦闘体勢完了!!

牢屋を抜けて本陣へ行こう。軍師ノーバの助言を聞いて、戦闘体勢に入る。さあ、平和を取り戻せ。

【戦闘その4】アルタローンでの市街戦

アルタローンの町の中で、ガーディアナの残党狩りを始めたルーンファウスト軍。このままでは町が危ない。追い払わなければ……。カインとの対決を予感させるが、ルーンファウストの使者に呼ばれて帰還してしまう。残りはスナイパーやダークメイジなどのザコだけだ。ピシピシっとやつけてしまえ。二手に分かれて進軍すると楽に進めるぞ。

なんなんだ

カインの元に新しい情報が入ったらしい。詳しくはわからないけど重要な話みたいだ。ぜひ詳しく知りたいなあ。

one point 戦闘途中だってセーブできますよ

所用ができたら中断でゲームを終了しよう。戦闘中でも大丈夫だぞ。

one point 所持できるアイテムは1人4つまでだぞ

所持できるアイテムは武器も含めて4つまでだ。主人公にはいつも空きを作っておけ。作業上の問題ってヤツだ。

スナイパーや

初めて間接攻撃のできるユニットが敵として出現する。射程に入ったらすぐに倒したい。囲んでバシッと叩け。

ブレイズのレベル2を使ってくるダークメイジ　自分が使うよりダメージが高そうだ。うう過酷。

ダークメイジが

二手に分かれて壊滅せよ

アルタローン中央の川を挟んで二手に分かれる。最終的には、挟みうちにしたいのよ。理想的な戦法でしょ。

こちら側の部隊は橋の前にいるルーンナイトがポインツだ。タオの魔法を使え。

そしてアルタローンに本当の平和が戻った

ルーンファウスト軍を撃破すれば、アルタローンはまた元どおりに戻る。そして平和ボケしていた人々もルーンファウスト軍の魔の手がここまで伸びてきていることを理解してくれるようになった。それだけでも大きな収穫だ。王様も改心してくれたのだが、いままで贅沢三昧な生活をしていたので何も援助してもらえないとのこと。しかし、新しい道は開けるだろう。その道を突き進むのだ。進め。

王様も

アルタローンの王様もよかれと思ってやったことだから許してあげましょう。心の広いところを見せろよ。

町の人も

町の人にも危機感がでてきたみたい。とりあえず自覚を持ってくれればうれしいっす。

通路を抜けて

リンドリンドへ向かうのだった

この通路を抜ければ、そこには新しい世界が広がっているハズ。期待と不安に胸を膨らませつつ、扉を開けてみよう。リンドリンドはすぐそこだ。

ヨーグルト、満を持して登場する!!

イカス印のヨーグルト。いままで生態や行動パターンしか明らかにされていなかった。今回は、ヨーグルトの新しい写真が手に入ったぞ。ぜひ左の写真を見ていただきたい。懸命な読者様は気づいていると思う。これはいにしえの城門の右にある山小屋だ。この外にヨーグルトは立っている。それも海を眺めてだ(笑)。話かけると振り向いてくれるが、何も話してはくれない。また元どおりに海を眺めている姿に戻ってしまう。なんともイカしたリアクションをしてくれるヤツだ。彼が光の軍勢として参加してくれるのはいつだろうか？　詳細はまたの機会に。

続報を待て！

『BEEP! メガドライブ』1992年3月号掲載

シャイニング・フォース

補欠 タオ専用の「すごい水着」

第3章の「バストークの採石場」で、戦闘終了時にほら穴の中に入って、左下の壁を調べると「すごいみずぎ」が手に入る。このアイテムをタオに持たせると、フィールド画面のタオのグラフィックが水着姿になるぞ。

（東京都・橋本直明・19歳）

水着は「月のしずく」がある洞窟の、この場所に隠されている。タオに持たせてやれば、グラフィックが変わるよ。

補欠 アンリ専用の「きついふく」

第3章の最後の戦闘中（一本橋）に、ハンターエルフが3人いる場所の左のほうを調べてみると、「きついふく」を入手できる。

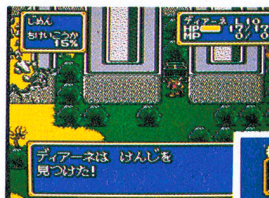
これをアンリに持たせると、フィールド画面のアンリがボディコン姿に変わるぞ。

（東京都・辻田信亨・16歳）

「きついふく」はここだ。敵を全滅させる前に取ってしまおう。役に立つモノではないが、せっかくだからアンリに渡してね。

補欠 「けんじ」を発見

第4章の「ウランバートルの砦」での戦闘中に、右下の城壁のすきまに生えている木を調べると、「けんじ」が見つかる。ただし、このアイテムは使っても何の効果もない。

（広島県・中村洋一郎・14歳）

4章の砦で、戦闘中（必ず）にここを調べると「けんじ」がある。これはソニックの折茂さんだ。内輪ウケのアイテムだから効果はないよ。

2軍 ムサシとハンゾウの見つけ方

●「ムサシ」の見つけ方

第7章のプロンプトで、王様に閉じ込められた牢から脱出できたら、いったん街に戻ろう。そのあと扉が2つある建物（本陣のそばにある）の壁の中央を調べてみると、ムサシが書き残したメッセージがあるはずだ。これを読めばムサシが仲間になってくれるぞ。

ゲームの世界観から浮きまくったキャラだが、使える者であることは確かだ。楽にクリアしたい人は使うべし。

牢から脱出後、ここを調べるとムサシのメッセージが残っている。あとは本陣に行くだけ。

●「ハンゾウ」の隠れ場所

第8章のルーンファウストで、街に入ってすぐの場所にある木を調べると、なんとそこには忍者のハンゾウが隠れている。

（宮城県・笹岡勝・22歳）

こいつもムサシと同じく、製作者の趣味で入れた感じがするが、ソウルスチルを使える貴重な存在だ。

ハンゾウはルーンファウストに入った直後の、この場所に隠れている。

補欠 謎の「ヨーグルトリング」

パオの教会の近くでヨーグルトを仲間に入れたら、さっそく戦闘に加えて敵を倒させてみよう。すると、ヨーグルトは戦闘後に自分でヨーグルトリングを落として（一定の確率らしいので、落とさないときもある）、すぐにそれを拾うので、あとは誰かにリングを渡そう。ちなみにこのリングは戦闘中に使うと経験値1ポイントを得ると同時に、使ったキャラクターの姿がヨーグルトになってしまうという、恐ろしい（？）アイテムなのだ。

（福岡県・ヨープレイト・16歳）

ヨーグルトリングを使った結果、主人公の姿がヨーグルトに。でも、戦闘を終わらせればもとに戻る。

裏技大募集！

■BEメガ裏技リーグは、読者の皆さんから寄せられたハガキの中から、技のグレイドによって毎号“大リーガー”から“草野球”までを編集部内で判定、選定するものです。
■同一の裏技が複数寄せられた場合は、そのなかから抽選で1名を選び、代表とさせてもらいます。

ハガキの書き方

ハガキ（封書も可）の裏に、ゲーム名と裏技の内容を具体的に書いてください。また、自分の住所、氏名、年齢、電話番号、希望するソフト名（未発売は除く）も忘れずに。

宛先

〒108　東京都港区高輪2－19－13
NS高輪ビル　ソフトバンク株式会社
「BEEP!メガドライブ」編集部
BEメガ裏技リーグ係まで

裏技リーグの受賞者には以下の特典が与えられる！

賞	特典	内容
大リーガー	お好みMDソフト＋海外ソフト＋αのおまけつき！	怒濤の超絶的裏技に贈られる最も名誉ある賞だ。こちらの判断で超貴重なモノもつけてしまうぞ。こいつぁ、1年に1回出るかどうかってヤツだな。
1軍	お好みGGソフト2本か、お好みメガドラソフト1本。	「無敵コマンド」や「全てのアイテムを最初から装備！」ってなふうに、基本的にそのゲームにおける最高の裏技に贈られる賞だ。発見するのが困難なものも含むぞ。
2軍	3,000円分の全国共通図書券を進呈。	ヘタをするとゲームをつまらなくするおそれがあるが、それでも使ってしまう濃厚な味わいの裏技がこれに値する。程度としては適度はパワーアップコマンドって感じかな。
補欠	2,000円分の全国共通図書券を進呈。	ゲームをより深く楽しむために有効な、味の素のような裏技に贈られる。ちょっと古いが「1粒で2度おいしいコラムスの魔法石」がいいセンいってる。
アマ	1,000円分の全国共通図書券を進呈。	ギリギリの線で裏技と認められたものに贈られる。例えるなら「ABC＋スタートでサウンドテスト」みたいな、わりと簡単に発見できる裏技かな。
草野球	500円分の全国共通図書券を進呈。	とりたてて役に立つってわけじゃないけど、知ってて損のない裏技、なんとなく笑える裏技に贈られる。謝礼がいささか安いけど、BEメガを1冊買ってもおつりがくるぜ。

●裏技リーグ欄外編《シャイニング・フォース》【一度エンディングを見たら、最初のメニューで適当なデータをロードする。そして「はやくよんで〜」の表示になったら、下＋スタートを押しながらA、B、Cボタンのどれかを押すとサウンドテストに。】（東京都・ＥＤ）←これはセガネットなどですでに知っていた人も多いみたいだ。補欠に認定。

●裏技リーグ欄外編《シャイニング・フォース》【新しくゲームを始めて主人公に名前をつけたら、カーソルを「おわる」に合わせる。そして2P側パッドの、スタート＋A、B、Cボタンを押したまま、1P側パッドのAボタンを押すと、味方の名前までもつけかえられるモードになる。】（東京都・高尾弘幸）↑だけど、ヨーグルトだけは名前を変更できないのだよ。アマに認定。

『BEEP! メガドライブ』1992 年 6 月号掲載

シャイニング・フォース

隠れ月光石

船の上でのいちばん最初の戦いで、戦闘中に以下の位置を調べると、「月光石」が手に入る。しかしこのアイテムは、使い道がないうえに、売ることもできないのだ。

（奈良県・多賀智英・15歳）

いまさら入手したところで「月のしずく」が作れるわけでもないし。何のためにあるのかな？

「てっぽう」を発見

第５章の船上での戦い（２回目）で、戦闘中に船の先端の右下を調べると、隠れた宝箱があり、「てっぽう」が手に入る。でも使い方はわからない。

（鳥取県・三和住吉・20歳）

てっきり弓矢系のキャラクターが装備できるのかと思ったが、単なるアイテムのようだ。

「ようじ」を発見

ドラゴニアでバリュウを仲間にしたあとの戦闘中に、神殿の左にある石を調べると、隠れた宝箱から「ようじ」が出てくる。これもアイテムの１種類だけど効果は？？？

（東京都・坂本哲也・19歳）

ここの石を調べるとつまようじが出る。歯のすきまを掃除しろとでもいうのだろうか？

「かくちゃん」を発見

最終章のいにしえの城での戦闘中に、マップ左上の断崖を調べると「かくちゃん」が見つかる。これも効果は不明だ。

（茨城県・ASMODEUS・18歳）

３匹のコロッサスがボスのときの戦闘で、ここを調べる。これも開発者の１人なのかな？

ヨーグルトとの邂逅（かいこう）・その①

１章のアルタローン内での戦闘が終了したら、アルタローン城内の右の通路に行く。そして箱が並んでいる場所を下から通ろうとすると、ヨーグルトが猛スピードで去っていく。

（兵庫県・坂東淳・14歳）

写真の位置で壁にそって下から進む。するとヨーグルトが顔見せ（？）に出てくる。う～む……。

ヨーグルトとの邂逅（かいこう）・その②

第７章の街のなかで、本陣のまわりを壁づたいに左まわりで２周したら、写真の位置まで進む。すると、ヨーグルトが上から走ってきて、壁にぶつかる。

（東京都・木村孝）

本陣の壁にピッタリくっつく感じで、入口から左まわりに２周する。あとは最後に右へまっすぐ進む。

例によってヨーグルトが来て、意味不明な行動をして去る。

章と戦闘を自由に選択

まず２Ｐ側のパッドの上＋スタートボタンを押しながら電源を入れる（リセットでも可能）。次にSEGAのロゴが表示されたらＡ＋Ｃボタン（２Ｐ側）を押さえて、そのままロゴの表示が消えるまで待つ。

タイトル画面になったら普通にメニュー画面に入り、適当なデータをロードする。そして「わー　たのしみー〳　はやく～」のメッセージが表示されたら、１Ｐ側のパッドのＡボタンを押したままにしていると、１～30までの戦闘を選択することができる。また、このときＡボタンではなく、Ｂボタンを押していると１～８章の選択、Ｃボタンならいきなりエンディングに進むことができる。

ただし、セーブデータがすべて消えるバグが発生することがあるので、この裏技を使うときは注意（覚悟？）するように。

（東京都・藤沢滋）

ここまでメッセージを送ったら、Ａ、Ｂ、Ｃのいずれかを押す。

コマンドを入れながらリセット、もしくは電源を入れて、ロゴが消えるまで２ＰのＡ、Ｃを押す。

Ａボタン

Ａボタンで戦闘の選択になる。ただし１戦闘かぎりのプレイで、物語を継続することはできない。だけど、主人公が「禁断の箱」持っていて……。

Ｂボタン

Ｂボタンで章の選択。当然ながらセーブや次章への物語の継続はできない。データが消える危険を冒してまでする必要はないから、知っておくだけにとどめよう。

ヒール４の有効距離を延ばす

ヒールのレベルが４まで使えるキャラの番がきたら、行きたい位置に移動し、ヒールの魔法を選択する。

そしてレベルを３に合わせて、魔法の有効距離が表示されたら、Ｂボタンを１回だけ押してキャンセルする。

そうしたら方向キーをいじらずに、再びＡかＣボタンでヒールに決定すると、通常は隣接している味方にしか使えないレベル４のヒールが、有効距離３で使えるようになる。

（東京都・波多野志朗・20歳）

『BEEP! メガドライブ』1992年７月号掲載

シャイニング・フォース

特殊アイテムを増やす

まず、誰でもいいから、戦闘時に表示されるアイテムウィンドウの左の位置に「バルキリー」や「白のリング」などの特殊アイテムがくるように持たせる。そしてウィンドウの上に位置しているアイテムを捨ててから、リターンの魔法で街に戻る。

すると、ウィンドウの左にあったアイテムと同じものが、店の掘り出し物に並んでいるのだ。この方法を使えば、ほとんどのアイテムを増やすことができるぞ。

（東京都・縄文棚）

本来はいくつも入手できないアイテムが、掘り出し物に並ぶのだ。お金さえあればいくらでも増やせるぞ。

このように、増やしたいアイテムをウィンドウの左に持たせて、ウィンドウの上にあるアイテムを捨てる。あとはリターンで街に戻る。

『BEEP! メガドライブ』1992 年 8 月号掲載